VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

INTOCÁVEIS DO FILME
PRENDEM CAPONE NO MICRO
TÍTULO: THE UNTOUCHABLES

QUEM tiver um 128K vai ficar espantado com a música «ragtime» que os homens da Special FX conseguiram meter no jogo que a Ocean lançou. A par com tiros e mais coisas, o que é ainda maior «espantação». Em 48K há que esquecer a música logo que tudo começa a mexer-se, mas «The Untouchables» continua a ser o raio de um jogo.

«Os Intocáveis», na tradução portuguesa, passaram recentemente pela RPT 2 em reposição. Uma velha série que nos conta a história de um grupo de agentes federais que na América dos anos loucos baseia a sua acção numa incorruptibilidade até então não experimentada pelos «gangsters».

Comanda esse grupo de «intocáveis» um homem duro e com um ideal: Elliot Ness. A série foi (é) sucesso e, mais recentemente, deu direito a filme que conseguiu atrair a atenção do público. Do filme para o jogo foi um instante, tempo de a Ocean acabar de resolver os seus problemas de «Batman, O Jogo» (também do filme).

«Batman» era bom, não se duvide. Mas é incrível que «The Untouchables» seja ainda melhor. Mais acção e variedade, o todo servido por gráficos que fariam o homem-morcego corar de vergonha.

Elliot Ness e Al Capone são os extremos de uma meada que o leitor vai ter de desenrolar. Ou enrolar, para que Ness capture o rei do crime e o mande, de uma vez por todas, para a «prisa». A proposta do filme mantém-se no jogo ao longo de seis níveis de dificuldade que recriam algumas das cenas mais movimentadas da película.

O jogo começa com Ness num armazém onde os mais do que ilegais fabricantes de uísque escondem um carregamento. O agente federal tem que apanhar os homens de gabardina, personagens detentores de informação que permitirá desenvolver o caso de Capone. Secção animada, com caixas de violino para recolher (armas e munições extra), pacotes de primeiros-socorros que reforçam os níveis de energia (atenção à figura digitalizada no fundo do écrã) e muitos «gangsters» para abater. Além, claro, dos tais detentores de informação.

Uma seta negra indica a posição de cada um dos homens de gabardina. E de cada vez que Ness dá conta de um (é necessário ferrar-lhe uns bons tiros) o quadro de provas recolhidas em baixo mostra um incremento na percentagem. Simples de dizer mas nem sempre fácil de levar a bom termo. E é necessário obter o valor de cem para passar à fase seguinte.

Mudança de ângulo na segunda parte, com uma perspectiva semelhante à dos campos de tiro de «Combat School» e quejandos, só que com (muitas) coisas novas. Há um pouco do boneco de Cabal aqui, mas com um ar bem mais sério, de acordo com as características da transposição. E é fantástico de ver a velocidade com que o federal controlado rola pelo chão de um para outro lado do écrã.

Há que deter o bando que pretende passar bebidas de um para o outro lado da fronteira entre a América e o Canadá. Esta secção é das melhores coisas já vistas no Spectrum e é mais do que provável que venha abrir novos concursos. Aceitam-se apostas...

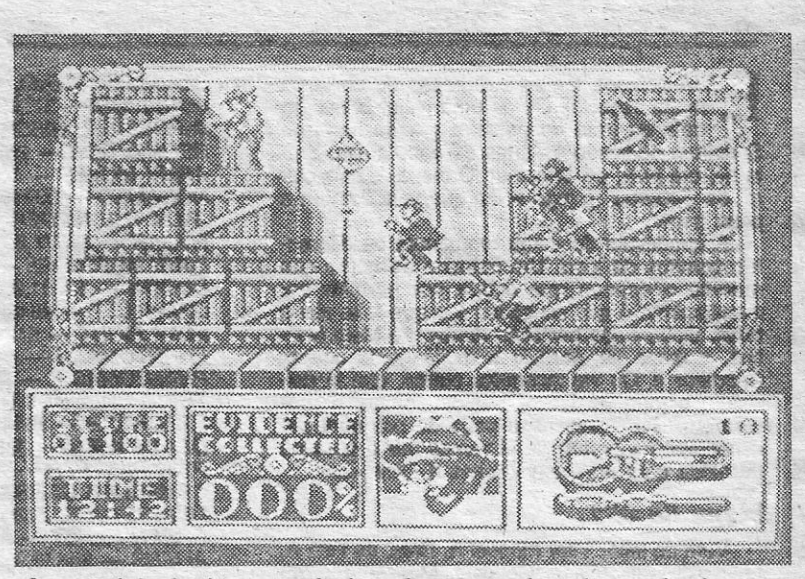
Ultrapassar com vida o confronto com os homens de Capone permite avançar para a secção seguinte, em que Ness é encurralado numa ruela quando se dirige para a estação em busca do contabilista de Capone, o único que pode fazer luz sobre os documentos apreendidos. Mais um bloco impecável que é necessário passar para chegar à estação.

A sequência em que há que disparar contra os bandidos enquanto um carrinho de bebé (com ocupante) rola pelo meio chegou também ao computador. Só descobrindo como passar deste ponto é possível chegar ao cais, só para descobrir que o contabilista foi apanhado por um dos «gangsters» que se prepara para o calar de vez. Um pouco no estilo da secção de rapto de «Robocop», há que abater o meliante salvando o homem das contas.

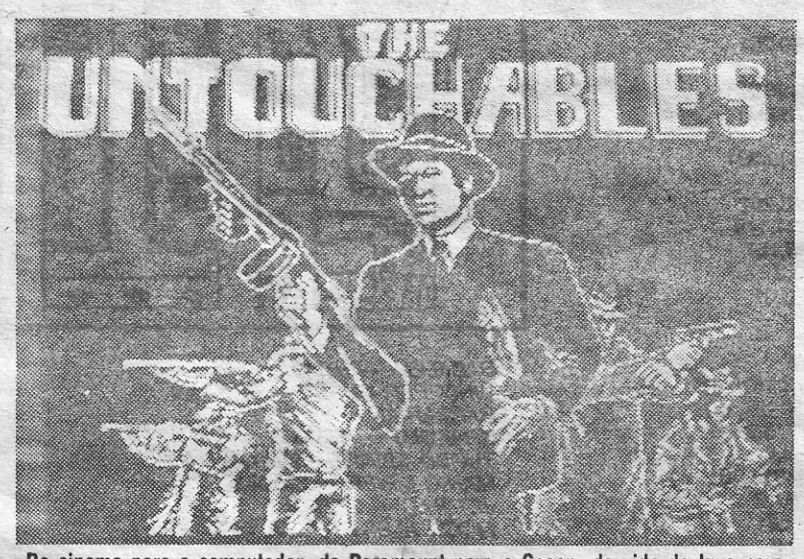
Na derradeira secção há ainda alguns tiros para dar durante a perseguição de um dos derradeiros colaboradores de Al Capone. E é ponto final.

Os gráficos são fantásticos, o movimento idem, idem, aspas, aspas. Cor, é tudo num azul que funciona bem, com a pouca variedade cromática fugindo para a zona de informação. Ruídos é que há muitos, tal como mais acima se escreveu. Bem feitos, criando o ambiente. E a música, meus senhores, é digna de menção especial. Como todo o jogo...

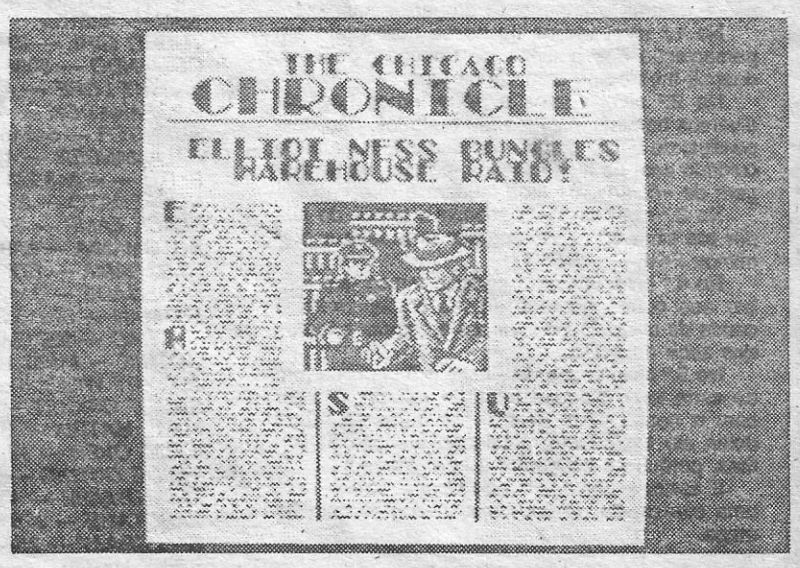
Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório



O agente federal vai ter que pular bem alto para apanhar o homem dos documentos. Mas com a quantidade de «gangsters» que o rodeiam não vai ser fácil representar o papel de Elliot Ness por muito mais tempo. E basta espreitar a carranca de Al Capone que começa a formar-se em baixo para percebermos que o fim está próximo



Do cinema para o computador, da Paramount para a Ocean, da vida de luxo para a «prisa» (esta é para Al Capone), tudo se resume a um só nome: The Untouchables. A equipa de Elliot Ness agora também no micro. Para que ninguém beba ao «joystick»...



A acreditar na manchete do «The Chicago Chronicle», Elliot Ness não está a fazer o seu melhor para dar cabo do negócio de vinhos e licores de Al Capone. Cabe ao jogador melhorar a imagem que os jornalistas dão do «primeiro» dos intocáveis

«TRIVIAL PURSUIT» DA BOLA NÃO METE GOLOS POR CÁ
TÍTULO: SAINT E GREAVSIE

QUEM foi o futebolista escocês do ano em 1981?

Se o leitor não sabe a resposta à pergunta acima bem que pode passar linhas adiante e esquecer a referência ao jogo que, a partir de aqui, nos vai ocupar. Se, porém, é do tipo curioso pode sempre espreitar, de companhia, este Saint e Greavsie que a Grandslam editou depois de ter acordado o preço com a Sports Impact.

Impacto, eis algo que se duvida este jogo terá entre a população portuguesa interessada por futebol. Não que a ideia seja má, que ai Saint e Greavsie não se fica mal, espécie de Trivial Pursuit do relvado que consegue meter o golo na baliza. Mas o problema é que este é um jogo inglês feito para ingleses. É um pouco como ir à Grã-Bretanha perguntar aos indígenas que futebolista português usava luvas em campo...

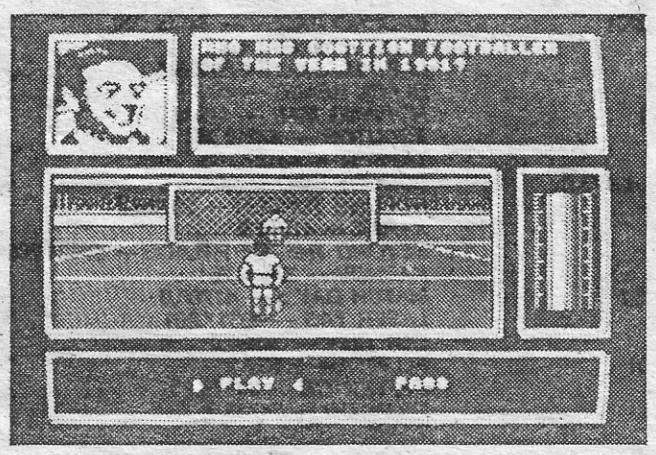
Saint e Greavsie são dois personagens bem conhecidos na televisão britânica, onde apresentam um programa que se prende com o que o jogo pretende mostrar. É natural que por lá, por isso mesmo, o jogo possa interessar a muita gente, especialmente aos que gostam de futebol e de computadores. Por estas bandas, é pouco provável que os níveis de audiência se tornem muito altos. E, todavia...

Para quem está realmente interessado no desporto-rei e pretende ganhar conhecimentos sobre o futebol inglês esta pode ser a oportunidade de, com alguma paciência (e diversão também) descobrir dados novos. O sistema de jogo é simples e aprende-se num ápice. Depois, é tempo de descobrir as respostas com alguns pontapés à baliza pelo meio.

Gráficos simples com boa digitalização das faces dos personagens principais do jogo, som praticamente inexistente e cor seguindo o mesmo percurso são norma. O importante é o banco de dados sobre futebol. Se é apaixonado tente a sorte.

Género: cultura futebolística
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10) variável
Conselho: veja antes de comprar se é apreciador de futebol.

Ian St. John (Saint) e Jimmy Greaves (Greavsie) deram a cara para um «trivial pursuit» de futebol que não consegue marcar golos no relvado nacional. Os fanáticos do género podem, no entanto, divertir-se um pouco tentando responder às perguntas



Saint e Greavsie é um imenso questionário sobre o futebol britânico. O que logo à partida põe fora de jogo muitos dos possíveis interessados na sua compra. Mesmo em Inglaterra o jogo da Granslam não parece ter conseguido convencer muita gente

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — STRIDER
2.º — POWER DRIFT
3.º — STUNT CARS
4.º — RICK DANGEROUS
5.º — THE NEW ZELAND STORY
6.º — SILK WORM
7.º — OBLITERATOR
8.º — THE THUNDER BIRDS
9.º — INDIANA JONES
10.º — CABAL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ESTA semana temos o regresso de um ninja muito especial. Ou de uma ninja, já que se trata da irmã do primeiro grande herói do Spectrum dedicado às artes da sabotagem. Trata-se, ora pois, de *Saboteur*. O mapa é, pois claro, de *Saboteur II*, jogo velho que vale sempre a pena pegar.

A quadrícula do mapa representa os diferentes quadros do jogo. Um trabalho de horas que merece o espaço que ocupa por permitir ver exactamente o que se andou e o que falta ainda fazer. Desenhado por *Brito Júnior*, de Mem Martins, o mapa vai permitir a muita gente acabar *Saboteur II*. Ou vai incentivar outros, que já deixaram o jogo de lado há muito tempo, a procurarem esta maravilhosa peça de programação e pontapé na prateleira. E vamos dar o pontapé de saída para mais um «Pokes & Dicas»...

Mapa de *007*

Vem do leitor *Vítor Manuel A. Brás*, da Rua A, Lote 9-1.º, dt.º, Casal Gouveia, Massamá, 2745 Queluz, o mapa do primeiro nível de *James Bond, Licence to Kill*. Um resumo bem curto do que se espera do jogador acompanhava a carta do Vítor Brás e, só para lembrar os mais esquecidos, publicam-se essas linhas.

Escrevo novamente e desta vez para enviar o mapa dos dois primeiros níveis do jogo *Licence to Kil»*, onde fazemos de James Bond, cuja missão é destruir o império da droga de Sanchez.

No 1.º nível vamos no nosso helicóptero em perseguição aos homens de Sanchez, podendo destruir-lhes o jipe com vários tiros.

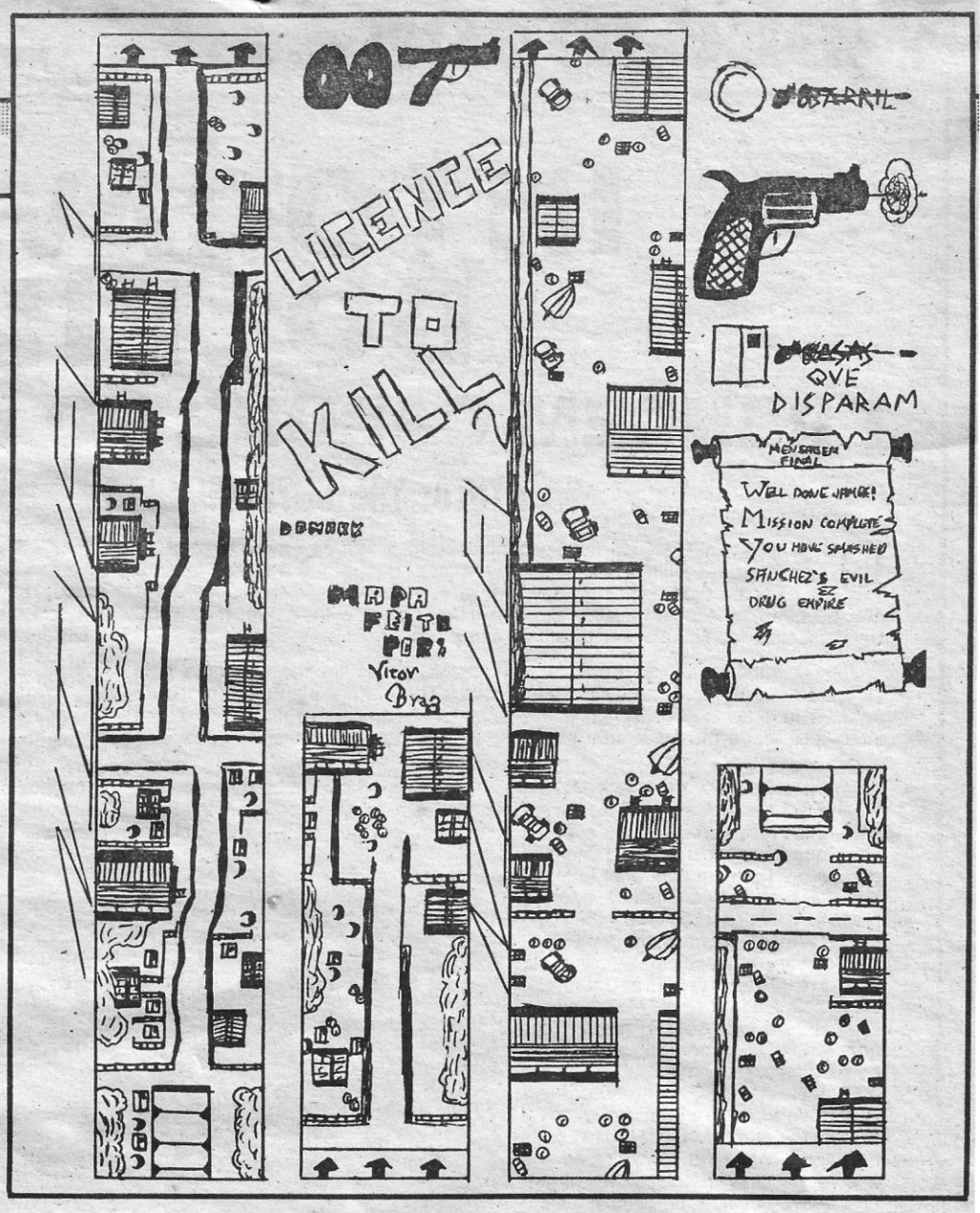
No 2.º nível vamos a pé e temos que pôr diversos homens inimigos (ou matá-los, não desperdiçando balas, porque não são infinitas), tendo cuidado com os tiros inimigos, porque, na passagem de «écran», os tiros mudam a direcção.

No 3.º nível vamos a esquiar e temos de nos pôr em cima do avião, aparece uma mira e premimos FIRE.

No 4.º nível vamos a nadar e temos que roubar aos outros homens arpões e dispará-los à cauda do avião. Depois vamos a esquiar e temos que subir ao avião.

No 5.º nível temos de alcançar 5 camiões (um de cada vez), ultrapassá-los de repente e bater com a nossa parte de trás na parte da frente deles até explodirem, prestando atenção às milhas, porque se chegarem a zero morremos.

E assim acabamos o jogo *Licence to Kil»* com uma mensagem de parabéns, que menciono no mapa.



Pokes e *pokes*, limitada

Ena tantos, houve já alguém que disse. Pois é, mas não se garante que funcionem. Tal como escreveu aqui para o Poço, recentemente, um leitor, muitos dos *pokes* de «Vídeojogos» não funcionam. Já aqui se explicou porquê. Não vamos repetir. Curiosamente, esse mesmo leitor enviava *pokes* que... não funcionavam. Pelo menos os que se experimentou usar aqui no Poço. É azar.

Os *pokes* desta conversa toda foram enviados pelo leitor *Nuno Daniel dos Santos*. Leiam o resto e saberão tudo.

Caros amigos, cá estou, mais uma vez, para vos enviar os preciosos e tão desejados *pokes*. Desta vez mando uma «caterva», para animar um pouco este espaço.

Gostaria de que, quem estivesse interessado em mandar-me programas de desenho, escrevesse para a morada abaixo:

Rua José Carlos de Melo, 166, 4.º, Dt.º
Laranjeiro
2800 Almada

É claro que, em troca, mandarei jogos (para o 48, 2048, 2068, 48+, etc.).

POKES:

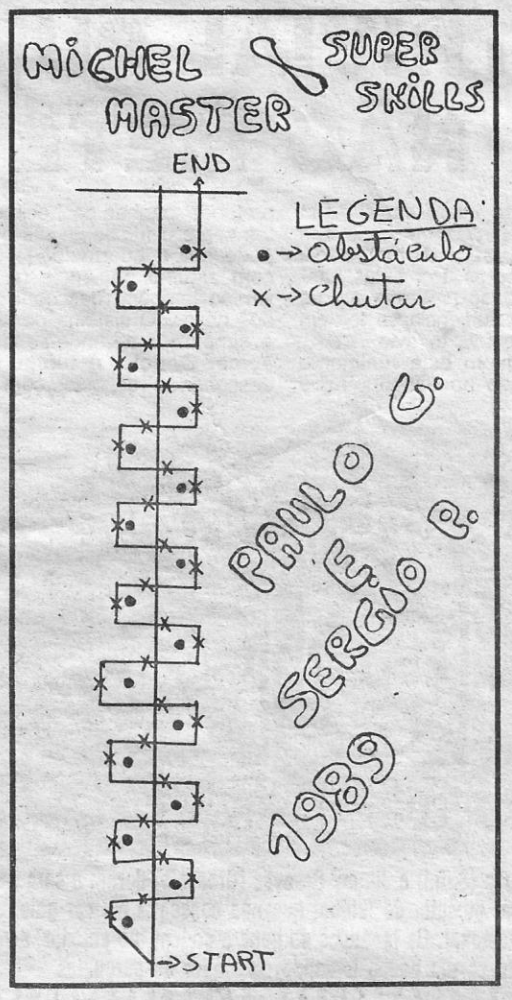
TARGET RENEGADE — 59912,180
SPIRITS — 51754,0
KARNOV — 24946,1
HIDROFOOL — 25883,201
RAPID FIRE — 30476,201
SPINDIZZY — 65140,63
BEDLAM — 30037,0
BATTY — 42350,10
BRICK BREAKER — 50264,0
EQUINOX — 49566,0
OLÉ TORO — 52227,2
FAIRLIGHT II — 31978,0
ATHENA — 51612,0
LIVING DAYLIGHTS — 48087,201
RASTAN — 55070,0
DYNAMITE DAN — 52678,0
LA VENGANZA — 53136,0
ARC OF YESOD — 49395,201
TRANSMUTER — 28878,0
FROST BYTE — 37113,24
MASTERS DO UNIVERSO — 42173,0
FURY — 44832,201
ANTIRIAD — 23309,201
DESOLATOR — 45214,0
HYSTERIA — 44607,0
BIONIC COMMANDO — 34690,0
BAZOOKA BILL — 37165,201
MARAUDER — 41197,201
STREET HASSLE — 49883,201
HUMPHREY — 31771,58
INSIDE OUTING — 54216,201
EARTHLIGHT — 53973,201
YOGI BEAR — 43701,201
ZYNAPS — 39739,201
EXOLON — 48221,0
MASK — 37067,195
TRANSMUTER — 28944,201
ATIC ATAC — 36519,0
STAINLESS STEEL — 46781,201
SURVIVOR — 37735,0
IMPOSSIVEL MISSION — 36827,201
PROHIBITION — 25422,33
ARMY MOVES — 53771,0
NONAMED — 33715,0
JACK THE NIPPER — 33715,201
RYGAR — 61577,0
IKARI WARRIORS — 39611,24
DUSTIN — 52091,0
GAUNTLET — 48488,20
SLAP FIGHT — 51292,201
PHANTOMAS I — 44819,0
PHANTOMAS II — 28404,0
THING BOUNCES BACK — 38195,5
PREDATOR — 36141,0
DEATH WISH — 39868,0
PINK PANTHER — 27616,201
ARMADURA SAGRADA — 54548,24
LIVINGSTONE, SUPONGO — 27726,36
GREEN BERET — 40919,201
ALIENS — 24680,9
INDIANA JONES — 31310,201
RAMBO — 38841,24
PAPER BOY — 48023,201
R. TYPE — 37129,201
ROCK 'N' ROLLER — 26936,201
HABILIT — 28144,195
NOMAMED — 33715,0
NORTH STAR — 45795,0
SAMURAI WARRIOR — 37866,167
1942 — 40315,0
TURBO GIRL — 27269,201
COMANDO — 56981,24
KNIGHT LORE — 47196,201
PROFANATION — 47693,0
AVENGER — 54046,0
SALAMANDER — 40649,201
ELITE — 46848,201
NOSFERATO — 32496,201
BLACK LAMP — 32874,175
AUTOMANIA — 64968,167
RANARAMA — 57649,0
RENEGADE — 34427,201
BATMAN — 39915,0
JET PAC — 25018,0
GOTHIK — 41967,167
JET SET WILLY II — 23879,217
SHORT CIRCUIT — 37901,201
FINAL MATRIX — 31775,24
GAME OVER — 30334,0
INSIDE OUTING — 54216,201
FRIGHTMARE — 44051,0
SABOTAGE — 32818,201
BALLCRAZY — 28488,0
SPIKY HAROLD — 34813,0
MEGABUCKS — 37460,0
GOONIES — 33409,0
STREET HAWK — 36445,0
THUNDER CATS — 31474,201
FREDDY HARDEST — 64011,167
GHOST 'N' GOBLINS — 35140,8
JAIL BREAK — 53030,201
RENEGADE — 41048,195
AIRWOLF — 23377,0
BOMB JACK I — 49984,0
CAULDRON II — 5274,0
HUNCHBACK — 26888,0
PENTAGRAM — 45480,201
SIDEWISE — 36568,201
PHANTIS — 54216,0
BATMAN II — 36797,0
FIRELORD — 39171,58
TRANTOR — 54236,0
COBRA — 37915,201
GREAT SCAPE — 52395,201
DRAGON'S LAIR — 47372,201
RASTAN — 55255,0
ELEMINATOR — 35962,0
TITANIC — 59300,0
WELL & FARGO — 47986,0
PULSE WARRIOR — 57791,0
COMBAT SCHOOL — 43366,0
PLATOON — 33147,201
EL CID — 52826,0
XEVIOUS — 35352,0
BASIL — 41296,0
ARKANOID II — 37484,0
HIGHWAY ENCOUNTER — 37815,201
720º — 36626,201
KUNG FU MASTER — 27982,0
GAUNTLET — 48488,0
FIRELORD — 38818,0
TERRA CRESTA — 37799,127
MORTADELO Y FILERMON — 53801,201
HEAD OVER HEELS — 43559,0
ENDURO RACER — 44802,201
GRYZOR — 33015,99
LAST MISSION — 58155,4
BLACK BEARD — 36548,0
HOPPING MAD — 41968,0
XECUTOR — 47216,201
TAPPER — 40187,156
SCOOBY DOO — 29479,0
ROLLING TUNDER — 39782,0
XARAX — 41352,0
BEYOND THE ICE PALACE — 37424,201
KARNOV — 37151,201
MATCH DAY II — 41295,0
LASER TAG — 42317,201
OUT RUN — 39204,0
FLUNKY — 35320,0
DEFLEKTOR — 33818,201
TRANTOR — 54235,0
TANK — 30209,0
SURVIVOR — 37735,0
KINETIK — 61998,127
STARQUAKE — 35136,0
AD ASTRA — 35853,0
AUTOMANIA — 64968,167
NEBULUS — 43617,1
BABALIBA — 56749,0
WHOPPER CHASE — 62367,60
BARBARIAN — 39575,0
KRAKOUT — 46568,0
TURBO SPIRIT — 29893,0
MANIC MINER — 35136,0
JET PAC — 25020,0
MOON ALERT — 39754,0
ORION — 37319,201
GALVAN — 57343,127
NOMAD — 47003,0
PUD PUD — 49287,0
ROC MAN — 32566,0
BOUNDER — 35269,0
TARZAN — 51185,183
RUPERT — 46374,0
RUPERT II — 38844,0

Michel tem mapa

O jogo espanhol *Michel Super Skills* tem direito a algumas *dicas* e mesmo um mapa para facilitar os «skills». Tudo enviado pelos leitores *Paulo C. S. Garcia* e *Sérgio P.*, do Loteamento Rebordão, Lote 13, r/c., dt.º, 6230 Fundão. Mas há, também, coisas para o bem espanhol *After the War*.

Oi monstros!

Antes de comerem esta carta, que escrevi com tinta venenosa e papel extremamente indigesto, leiam-na e se possível publiquem-na:



MICHEL MASTER - SUPER SKILL — No princípio, para redefinir as teclas, têm de ser todas de seguida e o 4 tem que ser sempre para cima.

No «Skill 1», quando aparece uma bola no quadrado que está do lado esquerdo temos que chutar porque senão começamos um pouco mais à frente, o que nos dá menos hipóteses de conseguirmos passar ao próximo «skill». E o mesmo nos acontece se sairmos do quadrado de jogo.

No «Skill 2», temos de dar 25 toques sem deixar que a bola caia no chão. As teclas para os vários toques são as seguintes: para dar com a cabeça, carrega-se para cima + disparar, com o ombro é para cima + esquerda/direita + disparar, para dar com o joelho é só disparar e com o pé é para baixo + disparar.

No «Skill 4», antes de rematarmos já devemos estar a carregar no disparar, porque assim é só dirigirmo-nos para a bola.

No «Skill 5», rematem só para os cantos superiores, pois é o único sítio onde o guarda-redes não consegue apanhar a bola.

AFTER THE WAR — Tenho aqui um carregador para a primeira e segunda partes do jogo *After the War*:

```
10 REM CARREGADOR AFTER THE WAR
20 REM PRIMEIRA PARTE
30 REM PAULO C.S. GARCIA
40 REM 22/12/1989
50 REM MICRO MANIA
60 LET 1=53: CLEAR VAL "24999":
   BORDER VAL "0": PAPER VAL "0"
70 INPUT "Vidas infintas(s/n)";1$
80 IF 1$="s" OR 1$="S" THEN LET 1=0
90 LOAD " "CODE : RANDOMIZE USR 3e4
100 LOAD " "CODE : POKE 48950,1:
    RANDOMIZE USR 48800
```

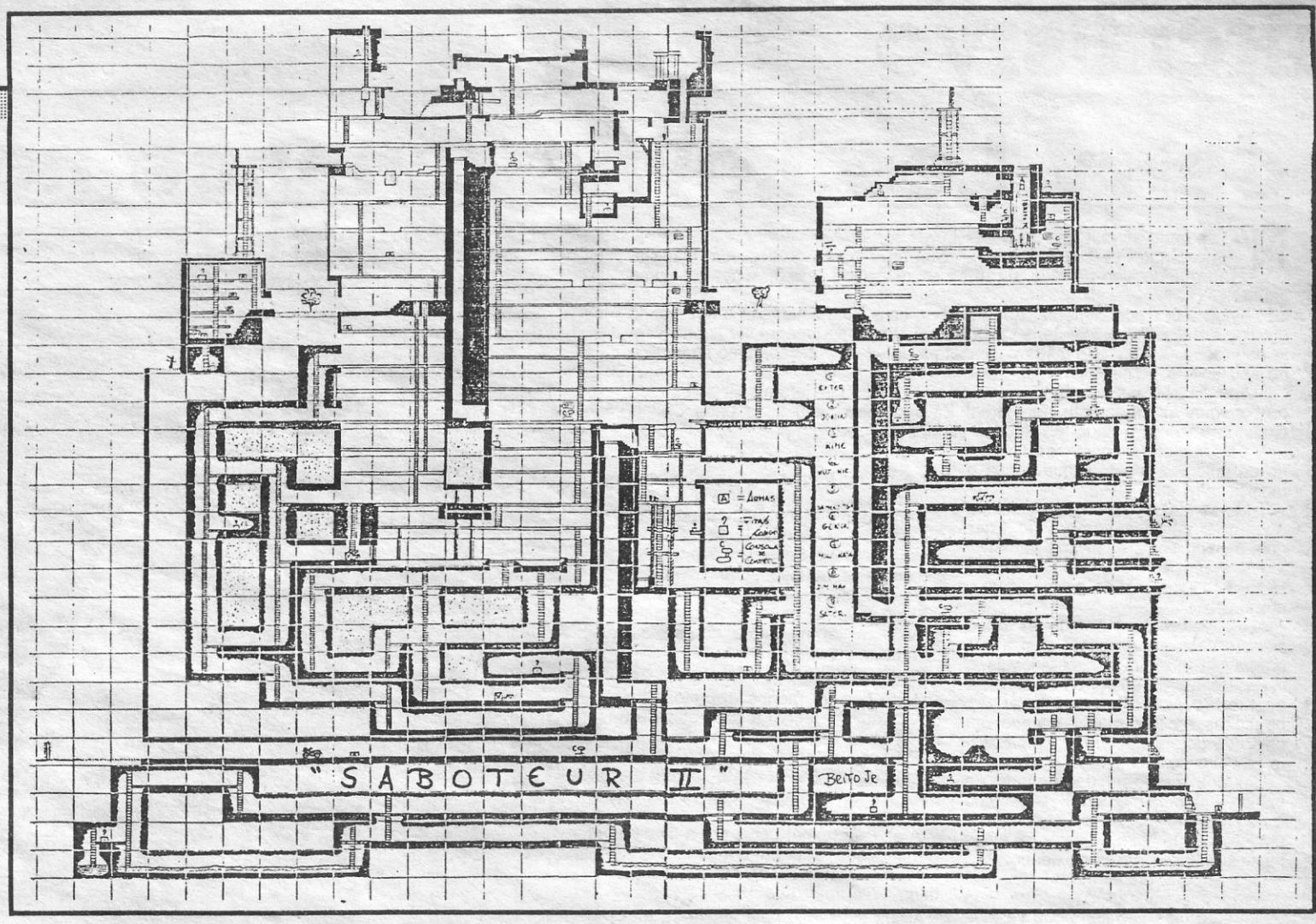
⁂

```
10 REM CARREGADOR AFTER THE WAR
20 REM SEGUNDA PARTE
30 REM PAULO C.S. GARCIA
40 REM 22/12/1989
50 REM MICRO MANIA
60 LET 1=53: LET e1=61: LET e2=192:
   CLEAR VAL "24799": BORDER VAL "0":
   PAPEL VAL "0"
70 INPUT "Vidas infinitas(s/n)";1$
80 IF 1$="s" OR 1$= "S" THEN LET 1=0
81 INPUT "Energia infinita(s/n)";1$
82 IF 1$="s" OR 1$="S" THEN LET e1=0;
   LET e2=201
90 LOAD " "CODE : RANDOMIZE USR 3e4
100 LOAD " "CODE : POKE 49001,1: POKE
    56056,e1: POKE 56060,e2: RANDOMIZE
    USR 48800
```

P.S. — Todas estas *dicas* e carregadores são para o Spectrum (48 K).

Queixas dos *pokes*

Ora cá temos nós mais um leitor que se queixa da má qualidade dos *pokes* aqui publicados. Uma velha questão. Deste leitor há, porém, uma *dica* (que funciona) para *Rick Dangerous*, bem como um mapa que se publica por ser plenamente justificado. Para a próxima pede-se ao *Ricardo Alexandre de Barros Figueira*, da Rua Correia Te-



les, 16, 12-A, Reboleira, 2700 Amadora, que faça o mapa com uma esferográfica ou um marcador. Dá melhor leitura.

Envio-lhes o mapa de um excelente jogo há pouco editado: *Rick Dangerous*, 1.º nível, e também as *dicas* para o mesmo jogo. E alguns *pokes* e *dicas*. Aqui vão as *dicas* do *Rick Dangerous*.

P.S. — O mapa e as dicas são da minha autoria.

NÍVEL 1 — Quando começamos a andar, não devemos parar porque vem uma bola atrás de nós, na terceira descida carregamos para a direita (encostando-nos à parede), seguimos tudo em frente, descemos umas pedras e encontramos um zulu de um lado para o outro, devemos matá-lo e buscar a cara que está em cima de uma plataforma (ver mapa, está com o número 4), depois descemos, matando outro zulu, depois descemos na primeira escada sem parar porque a cara atira setas.

Depois deixamo-nos cair e carregamos rapidamente na esquerda porque há picos no chão, apanhamos a cara, saltamos para a esquerda e depois para a direita mas sem tirar o dedo da direita, depois deixamo-nos cair, mas encostados à parede da esquerda, porque a parede da direita tem picos. Chegando ao chão, apanhamos a cara e matamos o zulu e vamos para a direita, subimos umas pedras e entramos no buraco, depois matamos os zulus e apanhamos a cara e subimos tudo e vamos para a direita entrando no buraco, deixamo-nos cair para o chão, subimos as plataformas matando o zulu e apanhando o abastecimento de balas.

Descemos pelo buraco mas carregamos sempre para a esquerda porque a parde da direita tem picos e o chão também, Andamos para a esquerda e desçemos, encontramos um morcego e damos um tiro para ele sair, descemos saltando para a direita. Cuidado ao descer o buraco, carregamos para a esquerda porque a parede da direita tem picos. Chegando lá em baixo apanhamos a cara, mas cuidado porque o chão tem picos, depois descemos escada e não encontramos saída, mas há, à esquerda, junto à pedra. Pomos dinamite e afastamo-nos, porque morremos se formos atingidos pelo dinamite.

Vamos para a esquerda abaixando-nos, desemos a escada e vamos para a direita, mas cuidado há picos no chão, pomos dinamite até sairmos todos. Descemos, matamos os zulus e apanhamos a cara, vamos para a direita e entramos no buraco, cuidado não se deixem cair. Caímos mas carregamos sempre na direita para cair na pedra, saltamos para a outra pedra, subimos e apanhamos a cara, voltamos descer até chegar a uma plataforma, descemos as escadas depressa e abaixamo-nos porque saem do lado esquerdo setas.

Mantemo-noa deitados e andamos para a direita até cair, depois cuidado porque ao cair numa das pedras cai uma armadilha. Paramos, deixamos a armadilha subir e depois corremos para a esquerda, descemos, matamos o zulu e apanhamos o abastecimento de diamantes. Depois andamos para a esquerda mas cuidado quando cairmos, caímos quando o zulu for para a esquerda, matamos os zulus rapidamente (às vezes saem setas da esquerda, por isso quando matarmos os zulus abaixamo-nos).

Continuamos abaixados e vamos para a esquerda, caimos e vamos até aos picos e pomos dinamite, afastamo-nos e pronto, saltamos e entramos no buraco, caimos, depois andamos para a direita, de repente sai a pedra da parede e vem na nossa direcção. Voltamos para trás rapidamente e esperamos, a pedra vai para trás um bocado, depois saltamos para cima da pedra, saltamos outra vez mas para cima da plataforma, depois saltamos para a esquerda e avançamos até a um pau que está lá, que é para que os pregos que estão no outro lado saiam para nós passarmos para o outro muro, depois esperamos que a pedra fique debaixo de nós, caímosem cima da pedra, abaixamo-nos e entramos no buraco.

Assim acaba o 1.º nível. O 2.º nível tem muitas armadilhas, por isso muito cuidado.

Agora, envio-vos *pokes* e *dicas* de vários jogos «retirados da "Crash"».

SCEPTRE OF BAGDAD — «vidas infinitas»

```
1Ø CLEAR 24063 : POKE 23624,Ø
2Ø LOAD "" SCREEN
3Ø LOAD ""CODE: POKE 59858,Ø
4Ø RANDOMIZE USR 58ØØ2
```

DOMINATOR

Carregar cinco vezes na tecla * e fica-se invisível.

GEMINI WING

POKE 41740,24 (imunidade nos *aliens*).
POKE 34402,Ø (vidas infinitas).

SILK WORM

POKE 49344,Ø (dá ao Kiwi autofire).
POKE 47894,Ø (imunidade no helicóptero).

RETURN OF THE JEDI

POKE 46267,201 (sem árvores).
POKE 52140,Ø (vidas inifinitas).

P.S. — Queria um *poke* para *Indiana Jones and the Last Crusade, Batman II* e *Rick Dangerous*. Quem tiver um *poke* de vidas infinitas, por favor contacte-me na morada acima indicada.

Crítica: Acho que «A Capital» não publica nenhuns ou quase nenhuns *pokes* que entrem. Há semanas que publica bastantes mas há outras que nem um *poke*.

A vossa opinião

Fecha-se com uma carta do leitor *Luís Manuel Martins*, da Rua Dr. Oliveira Ramos, 38-5.º, esq.º, 1900 Lisboa. A mesma coloca questões pertinentes que aqui se publicam, embora o seu destino seja, em grande parte, a secção de que é responsável Eurico da Fonseca. Talvez alguém queira continuar este debate, fazendo o favor de escrever directamente para a secção «Computadores».

No que ao «Vídeojogos» toca, a carta deste leitor endereçada à secção — temporária? — «A Vossa Opinião tem algumas sugestões de que se pode concordar com uma, a que respeita a dificuldade. Mas há pontos que parecem escapar a este leitor. Comece-se pela classificação «gráficos», que continua a confundir muita gente.

Já aqui se afirmou, repetidas vezes, e especialmente no decorrer dos debates de que «A Vossa Opinião» tem sido painel, de que a classificação «gráficos» não se limita a pontuar desenhos bonitos mas o conjunto movimento/gráfico-/cor que o jogo apresenta. O que quer dizer que sob a designação gráficos temos, afinal, o «uso da máquina». Se lhe chamássemos isso por certo viria alguém dizer que era importante ter uma alínea classificando os gráficos. E, afinal, não é só «A Capital» que usa os «gráficos», várias são as publicações a seguir essa linha. Só que aqui «gráficos» tem um sentido lato. Algo que tem ficado patente nos textos das críticas.

Quanto ao «conselho», aqui as opiniões dividem-se. Por isso mesmo vamos manter a fórmula, pelo menos até que algo de melhor surja. E, de qualquer modo, o conselho não condiciona a decisão do leitor (volta-se a dizer isto para que o percebam). Imagine o leitor que lê as críticas de filmes neste mesmo guia de fim-de-semana. Se o crítico disser que um filme é mau e lhe der só uma estrela mas o leitor achar que o filme é bom, vai deixar de o ver só por causa do que um crítico escreve?

Na medida do possível, um crítico tenta dar uma ideia do que um jogo pode oferecer (ou um filme, ou um livro, ou um disco ou um carro ou umas férias num determinado destino turístico) mas essa opinião é sempre subjectiva, vinculada às preferências de quem escreve/critica. Quem lê regularmente uma secção deste tipo aprende a pontuar as opiniões do crítico de acordo com as suas preferências pessoais e, a partir daí, constrói uma tabela de valores própria. É a partir desse ponto que as coisas começam a funcionar a preceito. Use a crítica como uma bitola adaptada às suas preferências. Nem sempre funciona mas dá resultados positivos. E é tudo por hoje...

Caro sr. Joaquim Andrade:

Queria, antes de mais, felicitá-lo pelo aumento de qualidade dos espaços «Vídeojogos» e «Computadores» (este último da responsabilidade do sr. Eurico da Fonseca).

Desta vez, não vou enviar *pokes* nem *dicas*, apenas estou a escrever para apresentar algumas sugestões com vista à melhoria destes espaços.

Para começar, podiam melhorar o sistema de classificações. Deviam tirar as classificações de dificuldade e de conselho. A dificuldade, como todos sabem, varia de jogador para jogador, e o conselho é muito subjectivo, pois cada indivíduo tem as suas preferências. Em contrapartida, deviam acrescentar a «jogabilidade» e o «uso da máquina», porque só os gráficos não dizem nada acerca do jogo.

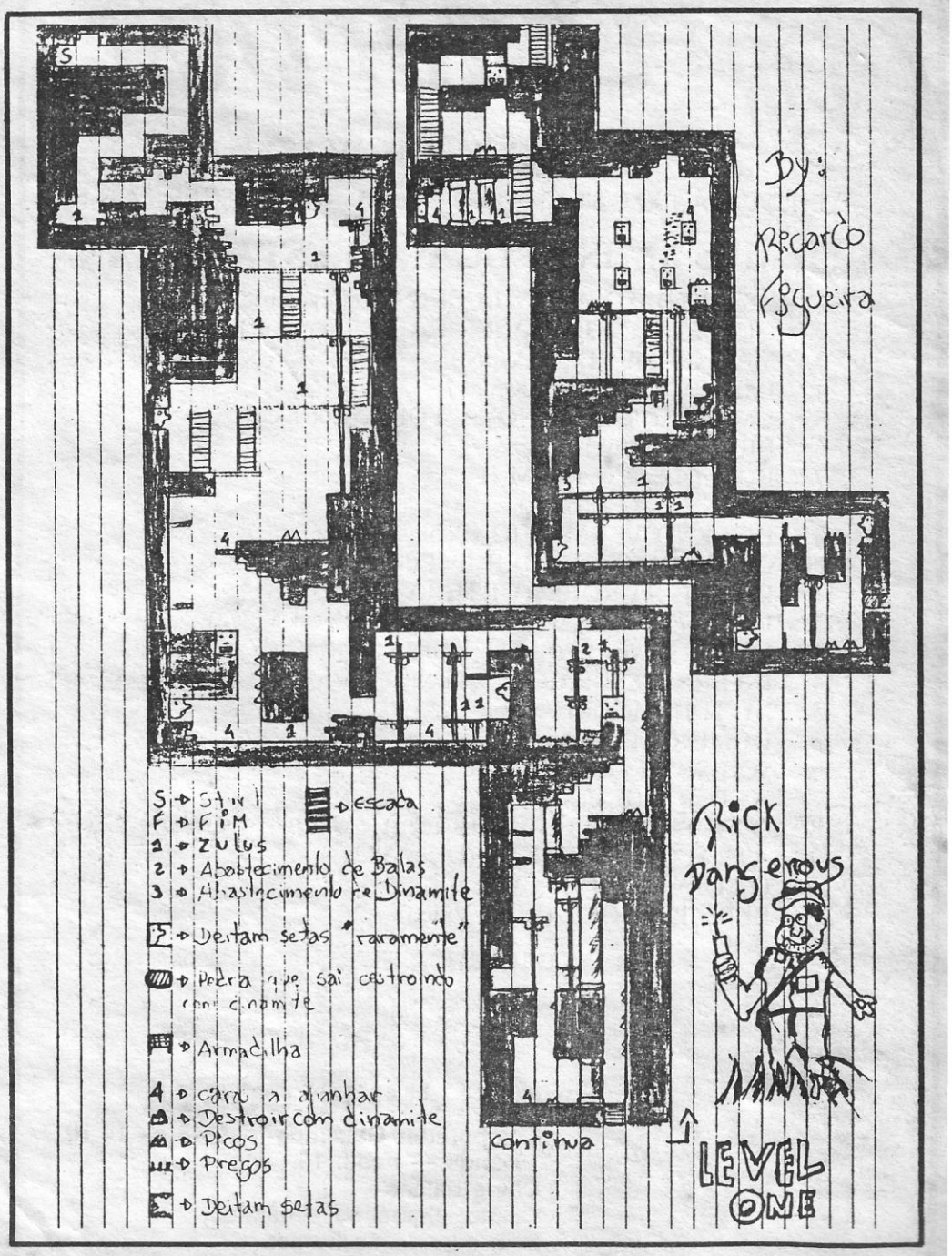
Continuando, vou comprar, neste Natal, um Amiga ou um Euro-PC, pois ainda não me decidi. Então (talvez este pedido chegue um tudo-nada atrasado), porque não, sr. Eurico da Fonseca (agora é consigo), dar um conselho, na sua rubrica, sobre qual o computador a escolher neste Natal? Deve haver muita gente que vai comprar um computador melhor no Natal (para além de mim). Além disso, porque não criar um espaço maior aos donos dos «16 bits», que são cada vez mais?

Também há a considerar os donos do Archimedes A3000, o novo modelo desta gama, lançado pela Acorn, em Julho, com a finalidade de rivalizar com o ST/Amiga. Em Inglaterra, segundo as revistas, está a atingir níveis razoáveis de implantação, mas que estão ainda longe do desejável. Enfim, tudo isto devido à má política de gestão praticada pela Acorn, que parece querer «estragar» (sem intenção, como é óbvio) o sucesso do Archie como fez também aos BBC. Mas parece que a partir de agora, o futuro será mais risonho: algumas casas de «software» estão a trabalhar em jogos/programas para o Archimedes, que serão cada vez mais.

Enfim, parece que a Acorn está a começar a aprender que não é «a brincar» que se concorre com os Amiga/ST, mesmo sendo o Archie aquilo que é, uma máquina «maravilhosa» de 32 bits. A diferença entre o Archie e o Amiga é quase a mesma que a diferença entre o Amiga e o «velho Spectrum».

De qualquer modo, 750 libras ainda é um preço bastante elevado para dar por um computador que quer rivalizar com o Amiga, que está a 400 libras, mesmo sendo o Archimedes muito superior. Além disso, não se sabe quando (nem se) este último modelo mais acessível do Archimedes vai chegar a Portugal.

Bem, depois deste longo (e maçador) discurso, despeço-me, desejando um feliz Natal a toda a equipa de «A Capital».

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX